

JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

Um mapa do *Shadow Warriors* e inúmeras dicas e pokes preenchem hoje este espaço. Mas antes, um aviso peremptório: Por favor, os monstros detestam fotocópias de mapas que são absolutamente a evitar. O carbono é indigesto e tem um gosto horrível. E vamos à correspondência:

Uma carta cheia de pokes chegou-nos do Rui Leal, de Almada:

"Oi, o meu nome é Rui Leal. Juntamente com esta carta mando-lhes um mapa do *Super Trux* e tácticas para *Magic Johnson's Basketball Juniors*. No futuro, gostaria de trocar correspondência com

outros leitores de «A Capital». Escrevam-me para Rui Leal, Rua Luis de Camões, 17, 1.º Esq. Laranjeiro - 2800 Almada.

Mando ainda o material seguinte:

- Códigos de acesso:
 Capitan Trueno - 270663
 Capitan Sevilha - 579527
 Army Moves - 27351
 Navy Moves - 63723
 After the War - 94656981
 Free Climbing - 3.ª parte - Clavijo
 Viagem ao Centro da Terra - Evamarisafus

- Pipimania* - Each
 E já agora alguns truques:
 - Hi-Scores -
 Arkanoïd - Pbrain
 Arkanoïd II - Mahaaa
 P47 - Zebedeee
 - Ao definir teclas -
 Cybarnoid - Yxes
 Cybarnoid - Orgy
 Hiséria - Cheats
 Solomon's Key - Blorp
 - A carregar no «menu» -

Video Pool - (durante o jogo) - todas as teclas até abortar

- The Newzealand History* - Fluffy, Phillips
Indiana Jones I - Jimbo
Indiana Jones II - Oio- (Caps+8 durante o jogo)
Rolling Thunder - Jimbo
Shinob - Gruts
Ikerl Warriors - (logo no princípio) - Petelives
Sol Negro - 1, 2, J
Three Weeks in Paradise - (Morrer uma vez) - d,
 P, symbol

Herbert's Dumy Run - (Na saga das cordas) - C,
 H, E, A, T

- Coliseum* - I, S, A, B, E, C
Wools and Fargo - W, E, S, T
 Pokes:
R-type - 37452,0
Double Dragon - 37060,255
Bionic Commandos - 34890,0
Alien Beast - 25585,0
Rick Dangerous - 68368,0
Power Drift - 47222,0
Tusker - 38630,0
Flying Shark - 23570,6;54462,201
Dragon Ninja - 38918,0
Wec Lo Mans - 26110,34
Great Escape - 50209,201
Paper Boy 48023,201
Jack the Nipper II - 43251,0
Tetris - 92041,201
Zorro - 63729,0
Shaolin's Road - 44836,0
Vigilante - 48735,0
Enduro Race - 43542,0-43643,0
 E ainda algumas dicas:

Soccer 7 - Escolham o character, troquem o McMahon pelo Aldrigo, e quando forem jogar ponham a seguinte táctica: *Attacking*, 2-1-3; *Long Balls*

Se marcarem um gol na primeira parte substituem por: *Defend*, 2-1-3; *Slowly*.

Se não marcarem golos ou se estão a perder ponham: *Attacking*, 2-1-3; *Wingers*.

Do vosso grupo a melhor equipa é o *West-Ham*. Do grupo B a melhor equipa é o *Everton*.

Dáda as horas de treino e treina metade cada qualidade de treino.

Rock Star: Escolha o mince (prince), toque progressivamente em *Pub*, *clubs*... etc... Não aceite propostas de lhe financiarem um álbum por menos de 30% de regalías. Nunca veja a publicidade pois pode acontecer-lhe que o seu cantor morra. Não faça concertos de caridade porque normalmente são sempre (sicko charitys). Depois de gravar um álbum soze um cu dois

inglês mas sempre acompanhados de um bom vídeo (teledisco). É muito difícil subir aos três primeiros lugares.

Alfred Baast Para matarem o monstro final do segundo nível põem-se ao pé do seu olho gigante e ficam sempre a pramir em babo + Fire.

Rainbow Islands: Primam Enter para o número de créditos desejados.

Zytraps: A tecla para definir é a 3. Mais carregadores 1942

10 Clear 04999; Print A + 0; link 7; Load *Code 20 Poke 65332,240; Poke 65333,255; Restore 30 For I = 65520 To 65527

40 Read A: Poke I, A: Next I Randomize USR 65293

50 Date 62,33,50,247
60 Data 204,195,27,204
Jack the Ripper

1000 Clear USR "a". 1- Poke 23624,0; link 0; Paper 0; CLS; Load *Code; Randomize USR 26550; Randomize USR 23760 + Utr 0.

E é tudo por hoje, tchau!

Wec Je Mans
O clube Spectrum 2000 volta a escrever com mais uma mão-cheia de pokes.

«Não sei se se lembram da minha última carta (chamo-me Sérgio e sou o sócio n.º 1 do clube Spectrum 2000) que foi manuscrita (esta está bem melhor, não acham?) devido ao facto de eu estar de férias. Então, enviéi uma pequena quantidade de pokes dicas. Desta vez enviei um número maior de pokes dicas. Já estão elas e estas:

- Pokes:
Wec Je Mans - 28110,34
Toobin - 61721,0
Thunder Blade - 36515,101
Arkandol II - 37484,0
Tank - 32209,0
Musk 2 - 42849,0
Marudor - 28183,x (x n.º de smart -0 a 100)
Artura - 32138,152
Baty - 48430,13
R-Type - 37452,0
The Munsters - 37691,0
Spirits - 61754,0

Dicas:
Metropolis - Prmir simultaneamente as teclas H+V para energia infinita.

Combat School - Escolha de locais: Cima-0; Babo-0; Esquerda-0; Direita-0; Disparar-1.

Chronos - Na tabela dos HI-Scores, escrever «Jing li Baby» e no «menu» pressionar a tecla «a» para adicionar o «Megaboss».

Captain Truono - Código da 2ª fase: 141064.

Microposse Soccer - Quando há uma falta, com formação de barrera, se chutarem por cima dela, a bola irá ser com um dos vossos jogadores.

Rolling Thunder - Durante o jogo prmir «a» para passar de nível.

Carregadores:
Slap Fight
10 Load *Code; Randomize USR 6002c; Load *Code; Poke 48872,0; Poke 48873,0; Randomize USR 18384

Super Subtman
20 Clear 24999; Load *Code 18384
30 Poke 23322,201; Randomize USR 232
40 Poke 25517,0
50 Randomize USR 32768

Bem, não há espaço para mais nada. Esperem uma nova carta.»

Um mapa muito trabalhoso veio do Vitor Brás, Rua A, Lote 9, 1.º D.º, Casal Gouveia, Missangá - 2745 Queluz, assim como a solução desse jogo.

«Aqui vai mais um mapa completo para os leitores de «A Capital». Desta vez o jogo é o **Shadow Warriors**, da Ocean. Começo por explicar os golpes, que são apenas três. O mais simples e menos eficiente é o pontapé meia volta, e são precisos 3 golpes para derrubar o inimigo e 3 quedas para ele morrer. O 2.º é um em que precisamos de nos agarrar a um pau (ou poste) para os pontapearmos (1.º «a» + direcção). O 3.º é como se fossemos a dar uma cambalhota (1.º «a» + cima + direcção) encostado ao inimigo. Existem vários objectos que quando alguém cai em cima explodem e por vezes deixam bônus. Esses objectos são bancos, cabinas telefónicas, barrits de Esso e outro que não consigo identificar.

No 1.º nível mandam os inimigos mais próximos com a ajuda do poste (ou num local onde tenham a certeza de que não há hipótese de serem golpeados por trás). Podem esparhar espedaça de energia. Há uma parte em cada nível de que só podemos passar após matar todos os inimigos à vista. Quanto ao «Boss» (a todos estes) a melhor maneira de os matar é com o 3.º golpe que eu menciono atrás.

No 2.º nível encontramos-nos junto a uma auto-estrada. Para a passar sem sermos atropelados

lanos de ir de pau em pau (para nos afastarmos de um pau para o outro usamos a tecla de direcção, e para nos agarrarmos a um pau é o «a»). Quando chegarem a uma parte onde passam notas chegam-se para a parte de cima porque ali não passam notas. Matem o «Boss» e passarem para o 3.º nível.

Tentem mandar os inimigos para o precipício logo à direita e eles morrem logo. Subam para a tábuca e avancem até ao fim dela. Saltam e matem «a» restantes com a ajuda do poste e sigam para o «Boss», que são três cozinheiros?! Até outro em 3 primeiros dois e quando um morrer o outro entra na festa.

No 4.º nível sigam sempre pela parte de baixo, agarram-se aos postes e matem os ninjas. Quando chegarem a uma parte onde se vê água agarram-se à árvore e vão saltando até chegarem à última. Matem o inimigo ainda na árvore e descam. Avançam, subam e lutem. Depois sigam para a direita e para o «Boss». Matem-no como mataram os outros.

No 5.º nível Desta vez encontramos-nos perto de uma linha férrea com o respectivo comboio mais à frente. Avançam por baixo até um precipício. Ali subam e cuidado porque há um ninja que só ataca quando passarmos para a sua frente. Quando chegarem ao fim da linha descam o enfrentem o chefe (que é o mesmo do 2.º nível).

Por fim, no 6.º e último nível, pouco há a acrescentar em relação às anteriores. É avançar e matar, com a ajuda de alguns bônus. Quando se chega ao «Big Boss», a mensagem é «Prepare to meet the demon». Parece que o confronto vai ser com um inimigo poderosíssimo, mas quando começamos a jogar observamos que o «Big Boss» não passa de mais dois matulhos iguais aos dos níveis 2 e 3. Pode-se matar os gigantes facilmente, após o que aparecerá a mensagem «You have finished SHADOW WARRIORS», e é assim que se acaba mais um jogo para a plataforma, com a esperança de que novos jogos tenham finais melhores.

Já agora, aproveito para finalizar que o jogo **HAMPFREY** tem 40 fases. Na última fase temos de pintar as letras «The End», após o que aparecerá a mensagem «En hora buena conseguiste pintar toda a casa. Ahora podras descansar». E é tudo. Até à próxima!

TIRO FALHA ALVO



Um dos oito cenários de Crossfire, um jogo onde a perícia é necessária (um suor no «joystick» e a mira vão)

Título: CROSSFIRE

Estamos nos anos 30, Al Capone e os seus complicados dominam as ruas da velha Chicago. Os intocáveis terão de pôr fim a um domínio como este e o nosso herói é um destacado membro desta força especial.

Um jogo da Atlantis que se assemelha a Prohibition, mas com algumas agravantes: apenas oito níveis de pouca dificuldade, com dois criminosos e dois civis inocentes.

Crossfire, pode entreter por alguns minutos, mas não mais.

Um dos pontos fortes deste jogo são os movimentos, talvez até demais. No fim da missão, somos promovidos a chefe de polícia, num clima de utopia aparente

Género: Perícia / Acção
Gráficos: 5
Movimentos: 7
Dificuldade: 5
Conselho: Não é grande coisa.

5